Menu de Jogo

Armas e Itens

Miiverse

Informações sobre o Produto

1 Informações Importantes

Obrigado por ter escolhido Bayonetta para a Wii U™.
Esta aplicação funciona apenas com as versões europeia e australiana da Consola Wii U.
Leia este manual com atenção antes de utilizar a aplicação. Se a aplicação se destinar a ser utilizada por crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.
Leia também as ⚠ Informações sobre Saúde e Segurança no Menu Wii U, pois estas contêm informações importantes que o ajudarão a usufruir desta aplicação.

Seleção de Idioma

O idioma da aplicação dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta cinco idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol e italiano.
Se o idioma da sua Consola Wii U já estiver configurado para um destes, será esse mesmo idioma que aparecerá na aplicação.
Se a sua Consola Wii U estiver configurada para outro idioma, aquele que aparecerá na aplicação será, por predefinição, o inglês. Pode alterar o idioma da consola nas Definições da Consola.
É possível alterar o idioma das legendas e do áudio do jogo. (As legendas e o áudio também se encontram disponíveis em Japonês). Para tal, basta aceder ao menu principal, selecionar OPTIONS (opções), seguido de DISPLAY SETTINGS (definições do ecrã) e AUDIO LANGUAGE (idioma do áudio) ou SUBTITLE LANGUAGE (idioma das legendas). Também pode aceder às opções selecionando OPTION no Submenu de capítulo.

Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web de referência sobre o sistema de classificação etária da sua região:

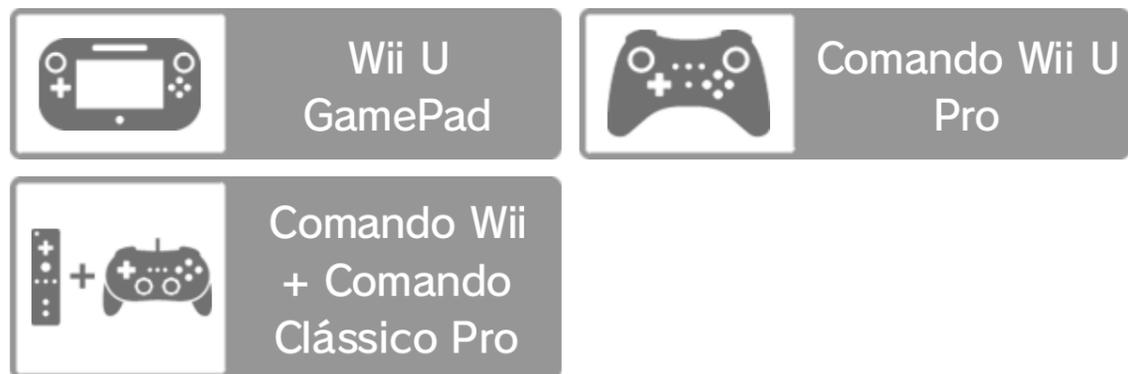
PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemanha):
www.usk.de

Classification Operations Branch (Austrália):
www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):
www.censorship.govt.nz

2 Comandos e Som

Os seguintes comandos podem ser emparelhados com a consola e utilizados com esta aplicação.

✦ Só é possível utilizar um Wii U GamePad de cada vez com esta aplicação.

✦ O Comando Wii Plus pode ser utilizado em vez do Comando Wii.

✦ O Comando Clássico pode ser utilizado em vez do Comando Clássico Pro.

Emparelhar Comandos

Aceda ao Menu HOME e selecione DEFINIÇÕES DO COMANDO ⇒ EMPARELHAR. Siga as instruções exibidas no ecrã para emparelhar o seu comando.

Som Surround

Esta aplicação é compatível com som surround Linear PCM 5.1.

Para ativar a saída de som surround, selecione a opção TV nas Definições da Consola e, de seguida, altere o tipo de som para SURROUND.

✦ Para desfrutar do som surround nesta aplicação, ligue a Consola Wii U a um equipamento áudio compatível através de um cabo HDMI™.

✦ Para mais informações sobre definições e compatibilidade, consulte a documentação do seu equipamento áudio.

Funcionalidades Online

Estabeleça ligação à Internet para usufruir desta funcionalidade:

Publicar no Miiverse™

Durante o jogo, pode publicar no Miiverse textos ou mensagens escritas à mão. 19 Nas suas publicações, pode incluir capturas de ecrã e uma de várias ilustrações de personagens do jogo.

✦ Para mais informações sobre como ligar a Consola Wii U à Internet, consulte o Guia de Início Rápido da Wii U e a secção "Internet" nas Definições da Consola.

✦ Deve estabelecer ligação à Internet e configurar o Miiverse antes de o utilizar.

✦ Para mais informações sobre o Miiverse, consulte a secção Miiverse do Manual da Wii U. Para aceder ao Manual da Wii U, prima no Menu da Wii U para abrir o Menu HOME e de seguida toque em .

4 Controlo Parental

Os pais e representantes legais podem restringir certas funcionalidades da Consola Wii U através da opção Controlo Parental no Menu Wii U.
As seguintes funcionalidades podem ser restringidas:

Nome	Descrição
Interação Online em Jogos	Restringe as funcionalidades do Miiverse.
Miiverse	Restringe a visualização e a publicação de mensagens no Miiverse durante o jogo ou enquanto não terminar o capitulo em que está a jogar. O ícone do Miiverse ( ) não será exibido no Wii U GamePad. É possível restringir a publicação e visualização de mensagens, ou apenas a publicação das mesmas.

Utilize Ⓛ ou ✜ para navegar pelas opções do menu e prima Ⓐ para confirmar a opção selecionada. Prima Ⓑ para cancelar.

◆ Também pode selecionar a opção pretendida tocando no ecrã tátil do Wii U GamePad.

Jogar

Selecione PLAY (jogar) para iniciar a aventura.

Novo Jogo	Selecione NEW GAME (novo jogo), escolha um nível de dificuldade e comece a jogar.
Carregar Um Jogo	Selecione LOAD GAME (carregar jogo) para retomar um jogo a partir do último ponto de gravação.
Continuar Um Jogo	Selecione CONTINUE para continuar a jogar a partir do último ponto de gravação automática. ➔ 7

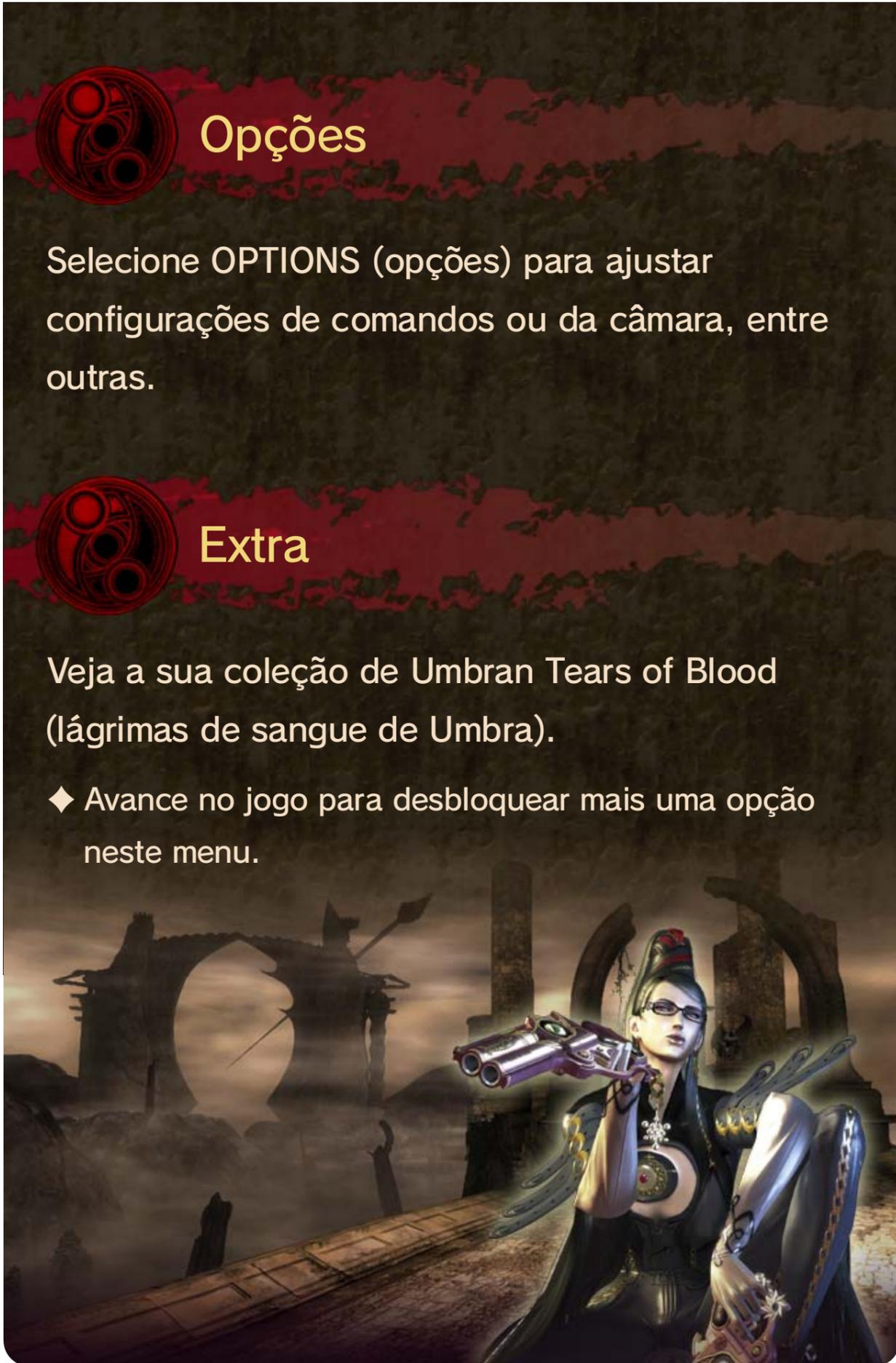
◆ Se selecionar NEW GAME e começar um novo jogo ou se selecionar LOAD GAME e retomar um jogo guardado, substituirá o seu último ponto de gravação automática disponível em CONTINUE.

Opções

Selecione OPTIONS (opções) para ajustar configurações de comandos ou da câmara, entre outras.

Extra

Veja a sua coleção de Umbran Tears of Blood (lágrimas de sangue de Umbra).

◆ Avance no jogo para desbloquear mais uma opção neste menu.

6 Menu de Capítulo

No início de cada capítulo, pode aceder a um menu de capítulo. Selecione START (iniciar) para jogar esse capítulo.

The Gates of Hell	The Gates of Hell (portões do inferno) é o bar do famoso armeiro Rodin. Passe por lá e abasteça-se com todas as armas que conseguir. ➔ 18
Guardar	Selecione Save (guardar) para guardar o seu jogo.

Submenu

Prima Ⓡ para aceder ao Submenu.

Seleção de Capítulos	Se selecionar Chapter Select (seleção de capítulos), pode aceder a capítulos que já tenha concluído e jogá-los novamente.
Trocar de Roupa	Selecione Costume Change (trocar de roupa) para escolher uma roupa diferente para a Bayonetta.
Nível de Dificuldade	Selecione Difficulty (dificuldade) para alterar o nível de dificuldade do jogo.
Opções	Selecione Option (opções) para alterar as configurações do jogo.
Voltar ao Menu Principal	Selecione Return to Title Screen (voltar ao menu principal) para terminar o jogo e regressar ao menu principal.

7 Guardar

Nos menus de capítulo, pode guardar o seu jogo. É possível guardar até 30 ficheiros de gravação diferentes.

◆ Os dados de gravação apagados não poderão ser recuperados. Antes de apagar um jogo guardado, certifique-se de que deseja mesmo apagá-lo.

Guardar Automaticamente

Cada capítulo do jogo está dividido em versículos. Quando conclui um versículo, serão criados novos dados de gravação automaticamente. Selecione CONTINUE no menu principal para retomar o jogo a partir do último ponto de gravação automática.

◆ Não pode ter mais do que um ponto de gravação automática. Se selecionar CONTINUE, retomará o jogo a partir do ponto de gravação automática mais recente.

◆ Em alguns versículos, não é possível criar dados de gravação automática.

Dispõe de um conjunto de quatro armas para destruir as hordas de anjos, utilizando uma técnica de batalha conhecida como "artes balísticas". Esta técnica permite-lhe efetuar tanto ataques corpo a corpo, como ataques à distância.

Ataques Combo

Faça combos contra os seus inimigos para ganhar pontos combo. Os pontos obtidos dependem do ataque realizado. Quantos mais ataques combinar, mais os pontos se multiplicarão.

Exemplos de Ícones de Ataques Combo

Ícone	Ataque
	Murro
	Pontapé
	Ataque com arma
	Ataque com espada
	Torture attack (ataque de tortura)
	Murros em cadeia

Interromper um Ataque Combo

Para se esquivar de um ataque inimigo enquanto executa um ataque combo, mantenha um dos botões de ataque premidos (Ⓧ ou Ⓐ) e prima ZR

para se desviar. Assim, depois de se esquivar, poderá continuar o seu ataque.

Ao terminar um ataque combo, os pontos que conseguiu serão convertidos em Halos (moedas). 17

Utilizar o Poder da Magia

Além de ataques corpo a corpo e de ataques à distância, a Bayonetta dispõe de vários ataques mágicos. 13 Pode invocar demónios e mecanismos de tortura ou até transformar-se numa fera!

Concluir um Capítulo

Quando termina um capítulo, será exibido o seu resultado e um prémio, que dependerão da sua prestação em cada versículo.

Medalhas	No final de cada versículo, obterá uma medalha.
Used Item (item usado)	Mostra os itens que usou e o número de Game Overs (fins de jogo), caso tal já tenha acontecido.
Total Score (resultado total)	Mostra os pontos combo obtidos, o tempo que demorou para completar cada capítulo e os danos sofridos.
Award Bonus (bónus)	Mostra os Halos que obteve como bónus devido a fatores como os resultados obtidos em cada versículo, a utilização ou não de itens, entre outros.
Award (prémio final)	Corresponde à soma de todos os resultados. Pode ir desde Stone (pedra) até Pure Platinum (pura platina).

Angel Attack

No final de cada capítulo pode divertir-se com o minijogo Angel Attack (ataque aos anjos). Dispare e atinja anjos! Os pontos que conseguir podem ser trocados por itens e Halos.

The Witch Hunts are Over...

Se a barra de vitalidade ficar vazia, o jogo acaba e a mensagem The Witch Hunts are Over (terminou a caça às bruxas) é exibida. Selecione YES (sim) para recomeçar a jogar a partir do último ponto de gravação automática ou NO (não) para voltar ao menu principal.

1 Barra de Vitalidade

A sua barra de vitalidade vai esvaziando à medida que sofre danos.

2 Barra de Magia

Enche-se durante os ataques combo ou quando usa Witch Time (tempo de bruxa). ➔ 10

✦ Se encher a barra até um determinado ponto, pode utilizar um Torture Attack (ataque de tortura). ➔ 13

3 Barra de Arma Encontrada

Quando apanha uma arma que um inimigo deixou para trás, é exibida uma barra que se esvazia à medida que a arma é utilizada. Quando a barra chegar ao fim, a arma desaparece.

4 Espaços para Itens ➔ 12

Prima ✚, ✚ ou ✚ para ver os itens disponíveis.

5 Verse (versículo)

A secção do capítulo até à qual conseguiu progredir.

6 Halos

Mostra a quantidade de Halos (moedas) que já conseguiu.

Combo Counter

Enquanto executa um ataque combinado, o Combo Counter (contador) mostra os pontos que ganha com cada ataque e qual o multiplicador de cada ataque.

Vitalidade do Inimigo

Quando enfrenta um inimigo particularmente poderoso, a barra de vitalidade deste também é exibida.

Pause Menu

Prima ⊕ para aceder ao Pause Menu (menu de pausa). O menu de pausa permite-lhe, entre outras coisas, aceder às opções para alterar as definições do comando ou ver os controlos do jogo. Também pode voltar ao menu de capítulo.

Para jogar, pode utilizar os botões ou o ecrã tátil.

Mover-se

Botões	Ecrã Tátil

Mover-se

Botões	Ecrã Tátil
Ⓛ	Toque o ecrã no sítio para onde pretende mover-se.

Saltar

Botões	Ecrã Tátil
Ⓑ	Toque duas vezes no ecrã tátil.

Para saltar mais alto, mantenha o botão premido ou mantenha o stylus no ecrã durante mais tempo. Para efetuar um salto duplo, execute os comandos de salto novamente ao atingir o ponto mais alto do primeiro salto.

Esquivar-se

	Deslize o stylus pelo ecrã na direção em que pretende esquivar-se.

Se usar os botões, pode esquivar-se numa direção específica premindo ZR enquanto inclina L.

Witch Time

Se se esquivar de um ataque inimigo no momento exato, o Witch Time (tempo de bruxa) é ativado. Durante um curto período de tempo, os sentidos da Bayonetta são apurados e tudo o resto passa a mover-se em câmara lenta. Isto permite à Bayonetta correr muito depressa, podendo até caminhar sobre a água!

Controlos de Contexto

Premir Ⓨ permite-lhe efetuar diferentes ações, conforme o contexto de jogo em que se encontre.

Disparar (função normal)

	-

Ataque com pistolas Scarborough Fair.

16

◆ Este ataque não causa muitos danos ao inimigo, mas pode utilizá-lo a qualquer momento, mesmo que não tenha as pistolas Scarborough Fair equipadas.

Ver/Abrir/Recolher (etc.)

	Toque em

O comando que deve utilizar será apresentado no ecrã quando se aproximar de um sinal, uma porta, uma arma que um inimigo deixou para trás, entre outros.

◆ Prima ou mantenha premido para pousar uma arma que tenha recolhido. Se estiver a usar o Comando Clássico Pro, mantenha premido.

Atacar

Botões	Ecrã Tátil

Murro

Ⓧ	Toque no inimigo

Ataca o inimigo com a arma que tiver na mão.

Pontapé

Ⓐ	Toque no inimigo

Ataca o inimigo com a arma que tiver nos pés.

Disparar

Prima Ⓧ ou Ⓐ	Toque e mantenha o stylus no inimigo.

Faz disparar as armas que tiver nas mãos ou nos pés.

◆ Dependendo da arma que está a usar, este comando pode ativar a técnica de carregamento da arma, em vez de dispará-la.

Fixar-se num Alvo

Mantenha Ⓡ premido	-

Mantenha este botão premido para se fixar automaticamente num inimigo.

Provocar

Ⓛ	-

Chama a atenção dos inimigos, mas recupera a barra de magia.

Usar os Botões para Atacar

Premir Ⓧ e Ⓐ repetidamente em diferentes combinações permite-lhe efetuar vários ataques combo.

✦ Pode encontrar uma lista de todos os ataques combo no Tome of Umbran Arts (livro das artes de Umbra). 15

Usar o Ecrã Tátil para Atacar

Toque num inimigo para desencadear um ataque automático. O ataque continuará até o temporizador desaparecer.

Clímax Balístico

Gire Ⓛ e, em seguida, prima Ⓧ ou Ⓐ para se colocar numa posição que lhe permita disparar em todas as direções. Gire Ⓛ para apontar e prima os botões de ataque para disparar.

Escolher Armas e Itens

Toque no ecrã tátil ou prima ✜, ✜ ou ✜ para ver os espaços para itens. Se utilizar os controlos táteis, o ícone para trocar de armas também será apresentado.

Botões	Ecrã Tátil
Utilizar um Item	
Mantenha ✜, ✜ ou ✜ premido	Toque no item que pretende utilizar e mantenha o contacto.

Utilizar um Item

Utilizará o item que tiver atribuído ao espaço correspondente.

◆ É possível alterar os itens atribuídos a cada espaço. 15

Mudar de Arma

ZL	Toque em /

Alterne entre os conjuntos de armas A e B.

◆ É possível alterar as armas equipadas no submenu Weapons (armas). 14

Controlos da Câmara

Se utilizar os controlos táteis, toque nas margens do ecrã tátil para apresentar os símbolos , , e .

Mover a Câmara

R	Toque em (etc.)

Repor a Câmara

✥ / Prima R	Toque rapidamente em (etc.) duas vezes seguidas.

◆ Se estiver a utilizar o Comando Clássico Pro, prima ✥.

Controlar Veículos

Em certos pontos do jogo, poderá utilizar os sensores de movimento para conduzir uma mota ou outros veículos.

◆ Prima Ⓨ (ou L, dependendo do ecrã) para ver um tutorial. Prima Ⓨ novamente para passar a utilizar os controlos com botões. Para mais informações, consulte o tutorial do jogo.

Conduzir uma Mota

Tutorial

Invoque demónios e faça movimentos impossíveis para fulminar os anjos. Algumas técnicas serão obtidas ao longo da aventura.

Wicked Weave (cabelo maléfico)

A Bayonetta pode utilizar o seu cabelo para dar forma aos demónios com quem fez pactos. Ative estes ataques com determinados combos.

Witch Walk (caminho para bruxas)

O luar permite a Bayonetta vencer as leis da gravidade e caminhar pelas paredes. Salte em direção a uma parede para ativar este movimento e prima Ⓛ enquanto salta para sair da parede.

- ✦ Esta ação só pode ser executada em determinados locais.
- ✦ Se estiver a usar um Comando Clássico Pro, mantenha ✣ premido para sair da parede.

Torture Attack (ataque de tortura)

O Torture Attack faz surgir um dispositivo de tortura para castigar os anjos. Só é possível efetuar um destes ataques quando a barra de magia estiver suficientemente cheia. Aproxime-se de um inimigo e prima Ⓧ e Ⓐ ao mesmo tempo.

- ✦ O dispositivo de tortura utilizado dependerá do inimigo que estiver a tentar derrotar.
- ✦ Alguns inimigos deixam cair armas se forem mortos com o dispositivo de tortura.

Infernal Demons (demónios infernais)

Uma técnica poderosa, apenas disponível quando está a dar o golpe final a um inimigo particularmente forte. O demónio tem um poder acima do normal e causa muitos danos ao inimigo.

The Beast Within (fera interior)

Transforme-se numa fera e mova-se à velocidade do vento. Prima ZR duas vezes enquanto se move para ativar este ataque. Para voltar à sua forma original, só precisa de parar de se mover.

✦ Se estiver a utilizar os controlos táteis, deslize o stylus pelo ecrã e mantenha a pressão para se transformar.

Prima ⊖ para abrir o menu de jogo e mude de separador com Ⓛ e Ⓡ. Prima Ⓛ↔ ou ✜ para navegar pelas opções de cada um dos separadores.

✦ Selecione EXIT (sair) para fechar o menu de jogo e continuar a jogar.

Weapons

O submenu Weapons (armas) permite-lhe escolher as armas que pretende usar nas mãos e nos pés. É possível criar dois conjuntos diferentes (A e B). Prima ZL ou toque nos símbolos no ecrã tátil para trocar entre os conjuntos enquanto luta.

Equipar Armas

1. Escolha uma arma com Ⓛ↕ ou ✜ e prima Ⓐ para confirmar.
2. O símbolo ◯ à esquerda representa as suas mãos e o símbolo ◯ à direita representa os seus pés. Escolha onde pretende equipar a arma desejada e prima Ⓐ para confirmar.

   ✦ Algumas armas só podem ser equipadas nas mãos ou nos pés.

Accessories

No submenu Accessories (acessórios) é possível escolher diferentes itens que lhe darão vantagem em combate, mas apenas poderá utilizar um em cada braço.

Se selecionar Easy (fácil) ou Very Easy (muito fácil) como dificuldade de jogo, também terá uma marioneta imortal na sua anca. A marioneta será apresentada num terceiro símbolo ◯ e pode ser removida.

◆ A marioneta imortal é o único acessório que pode ser utilizado na anca.

Item

Aqui é possível colocar itens nos espaços para itens ou usá-los diretamente.

Espaços para Itens

❶ Escolha um item com Ⓛ↕ ou ✥ e prima Ⓐ.

❷ Selecione SET (escolher).

❸ Prima ✥, ✥ ou ✥ para colocar o item num dos espaços ◯. Prima Ⓐ para confirmar.

Concocting Compounds (preparar receitas)

Misture ingredientes diferentes para criar itens com poderes curativos e muito mais. As receitas encontram-se no lado esquerdo do ecrã.

Como Misturar Ingredientes

❶ Escolha um ingrediente com Ⓛ↕ ou ✚.

❷ Mantenha Ⓐ premido para aumentar a dosagem do ingrediente.

❸ Se escolher os ingredientes certos para uma receita, os itens correspondentes começarão a brilhar. Depois de escolher todos os ingredientes, gire Ⓡ para criar o item.

File

No menu File (ficheiro) é possível encontrar vários livros ricos em informação.

The Hierarchy of Laguna	No livro The Hierarchy of Laguna (a hierarquia de Laguna) estão registados os anjos contra os quais lutou.
Infernal Demons	No livro Infernal Demons (demónios infernais) estão registados os demónios que invocou.
Antonio's Notebook	No livro Antonio's Notebook (notas de Antonio) encontram-se as notas soltas que recolheu.
Tome of Umbran Arts	No Tome of Umbran Arts (livro das artes de Umbra) poderá consultar os combos e técnicas disponíveis.
Rarities	No livro Rarities (raridades) encontram-se as Umbran Tears of Blood (lágrimas de sangue de Umbra) e os Angelic Hymns (hinos angelicais).

Utilize armas para lutar contra os anjos. As armas apresentadas nesta página são apenas uma parte de todas as que poderá encontrar no decorrer do jogo.

Scarborough Fair

Quatro pistolas criadas pelo famoso armeiro Rodin e que receberam as alcunhas Parsley, Sage, Rosemary e Thyme. A incrível velocidade de disparo destas armas faz com que sejam o complemento ideal para a magia de Bayonetta.

Onyx Roses

As Onyx Roses (rosas de ónix) são duas caçadeiras nas quais se encontram presas almas de fadas. Estas fadas recolhem as rosas de ónix que florescem apenas no Inferno. Cada disparo leva consigo a maldição das fadas.

修羅刃-Shuraba-

O coração de Asura, deus demoníaco da guerra, dá vida a esta catana sedenta de sangue que se alimenta da alma das suas vítimas.

Kulshedra

Um chicote possuído pela alma de Kulshedra, o velho demónio serpente. O seu poder é libertado através de um portal no punho do chicote. Pode ser usado como um chicote normal.

Obter Armas Novas

Visite The Gates of Hell (portões do inferno) → 18 quando tiver um Angelic Hymns Gold LP (disco de ouro de hinos angelicais) para que Rodin lhe fabrique uma arma nova.

Trois Marches Militaires

Itens dos Inimigos

Os inimigos podem deixar cair estes itens durante os combates.

Halo

Um metal raro, obtido a partir da armadura de anjos. É utilizado como moeda no mercado negro.

Green Laurel (louro verde)

Uma joia em forma de coroa de louros que contém essência vital cristalizada e faz com que recupere instantaneamente a sua vitalidade.

Purple Butterfly (borboleta roxa)

Uma joia em forma de borboleta que contém magia cristalizada e faz com que recupere os seus poderes mágicos.

Broken Witch Heart (coração partido de bruxa)

Uma pedra mágica feita de cristais em forma de coração. Estes itens são muito valiosos: se conseguir reunir quatro, poderá aumentar o limite da sua vitalidade.

Broken Moon Pearl (pérola lunar partida)

Um pedaço de uma pérola lunar. Se encontrar dois pedaços, aumentará o limite dos seus poderes mágicos.

Arcade Bullet (bala de arcada)

Balas utilizadas para jogar o Angel Attack (ataque angelical). Um carregador contém três balas que podem ser usadas durante o jogo.

Ingredientes

Conjunto de diferentes ingredientes utilizados para criar objetos que poderão ser úteis em combate.

Baked Gecko (salamandra cristalizada)
Unicorn Horn (corno de unicórnio)
Mandragora Root (raiz de mandrágora)

The Gates of Hell (portões do inferno) é um bar gerido por Rodin, um misterioso armeiro. Aceda ao bar a partir do menu de capítulo ou entrando nos portais que encontra durante a aventura.

WEAPONS (armas)

Aqui é possível comprar versões alternativas das armas que o Rodin criou para si.

◆ Algumas armas não têm versão alternativa e, como tal, não se encontram disponíveis para compra.

ACCESSORIES (acessórios)

Aqui é possível comprar acessórios que produzem diferentes efeitos.

ITEMS (itens)

Aqui pode comprar itens que o ajudarão a recuperar a vitalidade, o poder mágico e muito mais.

TECHNIQUES (técnicas)

Aqui é possível comprar novas técnicas para usar em combate.

◆ As técnicas compradas aqui podem ser ativadas ou desativadas. Abra o Tome of Umbran Arts e selecione SPECIAL TECHNIQUES (técnicas especiais).

RODIN'S TREASURES (tesouros de Rodin)

Estes tesouros estarão disponíveis quando cumprir determinados requisitos mas, como são secretos, terá de descobrir por si de que se tratam!

19 Funcionalidades do Miiverse

Enquanto joga, é possível partilhar opiniões e trocar impressões com jogadores de todo o mundo que também estejam ligados ao Miiverse.

Publicações

Durante o jogo, é possível escrever publicações de texto ou à mão no Miiverse. Também é possível incluir ilustrações de personagens do jogo nas publicações escritas à mão.

Como Publicar

❶ Toque em [ícone] para ver o ecrã de publicação.

❷ Escreva a sua mensagem à mão.

- ◆ Também é possível criar uma mensagem de texto, mas, nesse caso, não será possível incluir uma ilustração.

❸ Toque em ENVIAR.

A ilustração dependerá da parte do jogo em que se encontre. Há ilustrações de várias personagens, incluindo da Bayonetta. Descubra-as todas!

Publicar Pontuações

Toque em [ícone] quando terminar um capítulo e a sua pontuação estiver a ser exibida no ecrã de jogo.

◆ Desta forma poderá publicar a sua pontuação e quaisquer comentários que pretenda fazer.

Informações sobre Direitos de Autor

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Assistência Técnica

Para informações sobre produtos, consulte a página web da Nintendo:
www.nintendo.com

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Wii U ou visite:
support.nintendo.com